

## Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba Untuk Anak-Anak Usia 6-10 Tahun

**Jesselyn Maya<sup>1</sup>, Lasiman<sup>2</sup>, Maria Nala Damayanti<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra, Surabaya

<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta  
Email: loved\_chocolate90@yahoo.com

### Abstrak

Legenda adalah kejadian yang diceritakan kepada kita dan berasal dari masa lalu. Semua cerita mengenai legenda telah lama diceritakan secara turun temurun sebelum cerita-cerita tersebut dibukukan, legenda hampir selalu bercerita berdasarkan sesuatu yang benar-benar terjadi dan cerita itu diceritakan dengan suatu tujuan tertentu. Cerita-cerita tersebut memberikan unsur informasi dan edukasi budaya serta nilai-nilai moral yang hendak ditanamkan di dalamnya. Melihat situasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa cerita-cerita tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Maka penulis merancang pembuatan Cergam Legenda Asal-Usul Danau Toba ini untuk mengangkat kembali legenda dari Sumatera Utara yang sudah mulai dilupakan. Untuk itu melalui perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi suatu solusi untuk menambah wawasan dan edukasi di kalangan masyarakat.

**Kata kunci:** Perancangan, Cergam, Legenda, Danau Toba, Sumatera Utara.

### Abstract

**Title :** *The design of picturing stories of The Origin of Toba Lake Legend for children around 6-10 years old*

*Legends are events that have been told from generation to generation before the stories are written. Legend almost always tells what really happened and the story is told with a certain purpose. These stories provide information and education elements of cultural and moral values for the readers which would be rooted in their mind. Seeing the current situation, it cannot be denied that these stories began to be abandoned by society. So, the author designed this picture storybook is to reappoint of the North Sumatera Legend that has begun to be forgotten. The design of this book is expected to be a solution to broaden our knowledge.*

**Keywords:** *Design, Picture Stories, Legend, Toba Lake, North Sumatera.*

### Pendahuluan

Pendidikan moral merupakan modal awal untuk membentuk karakter seorang manusia. Namun, pada kenyataannya banyak orang yang mengabaikan begitu saja masalah ini, baik dari pihak orang tua, sekolah maupun pemerintah sekalipun. Pendidikan moral seolah-olah menjadi pelajaran yang berada pada level bawah bahkan tidak dianggap penting. Selama ini pelajaran yang sangat populer di sekolah adalah pelajaran Bahasa Inggris, Kimia, Fisika, Biologi, Ekonomi, dan Teknik, sementara pendidikan moral

terabaikan bahkan menjadi pelajaran yang tidak populer. Padahal secara keilmuan dan secara filosofi sebenarnya pendidikan moral menjadi pondasi utama dalam proses belajar mengajar yang harus dipelajari oleh setiap pelajar agar menjadi makhluk yang berakhlak baik dan mulia.

Perhatian terhadap pendidikan moral yang masih sangat rendah ini terbukti dalam kenyataan yang terjadi di negara kita saat ini. Kita tidak mungkin menyembunyikan dan berbohong terhadap realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu

bentuk nyata dari menurunnya nilai-nilai moral saat ini adalah mulai maraknya manusia yang tidak dapat menjaga, memelihara, dan melaksanakan janjinya sendiri. Seperti yang diberitakan pada [news.okezone.com](http://news.okezone.com) tanggal 20 Agustus 2010, Mantan Bupati Kutai Kertanegara Syauckani Hassan Rais dinyatakan bebas menyusul grasi yang diberikan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY). Pemberian grasi ini dinilai bertentangan dengan komitmen Presiden dalam memberangus kejahatan korupsi sebagaimana yang dijanjikannya ketika kampanye Pilpres 2009. Janji memang ringan diucapkan namun berat untuk ditunaikan. Maka tidaklah heran jika banyak orang yang mudah mengucapkan janji namun tidak menepatinya. Kondisi ini tentu akan sangat memperhatikan jika hal ini tidak segera diantisipasi. Dikhawatirkan akan membawa dampak buruk terhadap perkembangan jiwa anak muda pada saat mereka menjadi kader dan penerus bangsa ini. Oleh karena itu perlu adanya upaya yang sungguh-sungguh untuk mencegah hal itu terjadi, yaitu dengan memberikan edukasi pentingnya pendidikan moral sejak usia dini. Akan sangat disayangkan jika pendidikan moral tidak berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan bersama.

Legenda adalah kejadian yang diceritakan dan berasal dari masa lalu. Sebagaimana adanya, sebuah legenda diciptakan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada masyarakatnya. Biasanya pesan itu mengandung moral, etika dan etis-religius. Terlepas benar terjadi atau tidaknya, legenda diyakini akan memberikan pendidikan nilai tersendiri bagi yang membacanya. Di sisi lain, legenda juga dipandang irrasional dan abstrak. Seorang anak lebih memilih menonton sinetron daripada mendengar cerita legenda. Fenomena ini menjadi titik kesadaran baru bagi generasi muda, bahwa cerita legenda sangat penting. Bukan karena rasional atau tidaknya, melainkan karena legenda adalah media penyampaian pesan moral yang masih sangat relevan dan sesuai dengan kearifan lokal masyarakat mengingat terpaan gelombang globalisasi dan pengaruh iklim ilmu dan teknologi yang kian berkembang cepat memberikan dampak yang negatif bagi media penyampaian pesan moral bagi generasi saat ini. Pesan moral, etika dan etis-religius kehilangan tempat ketika masyarakat berselanjar di dunia informasi.

Melihat kenyataan yang terjadi di negara ini terkait dengan maraknya manusia yang tidak dapat menjaga, memelihara, dan melaksanakan janjinya sendiri, Legenda Asal-Usul Danau Toba yang paling tepat diangkat untuk memberikan pesan moral agar seseorang tetap menepati janjinya dalam kondisi apapun. Banyak pesan moral yang bisa didapatkan

dari Legenda Asal-Usul Danau Toba. Selain menjadi cerita rakyat yang sarat dengan makna kehidupan, pelajaran hidup dapat disampaikan dengan mudah melalui contoh konkret yang terjadi dalam masyarakat. Dari Legenda ini pun seseorang juga dapat belajar menepati janji tidak hanya untuk orang lain, tetapi juga untuk orang-orang terdekat.

Tidak dapat dipungkiri bahwa cerita Legenda Asal-Usul Danau Toba tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Dengan menggunakan ilustrasi yang kurang menarik mengakibatkan anak tidak tertarik untuk membaca. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, harus dirancang buku cerita yang lebih menarik dan interaktif.

Target dari perancangan ini adalah anak usia 6-10 tahun, dimana anak-anak pada usia tersebut belajar melalui bermain, sehingga mereka dapat belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak usia 6-10 tahun juga mengalami perkembangan kemampuan berbahasa, oleh karena itu untuk memupuk minat baca mereka maka harus diperkenalkan dengan bacaan sejak dini walaupun dalam membaca bacaan tersebut masih memerlukan dampingan dari orang tua.

Dilatarbelakangi oleh hal tersebut di atas, maka penulis merancang pembuatan buku cerita bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba untuk anak-anak usia 6–10 tahun ini untuk dapat memberikan suatu solusi yang tepat untuk membentuk moral pendidikan dalam berbangsa dan bernegara.

### Metode Penelitian

Untuk perancangan desain komunikasi visual cerita bergambar ini, metode yang dipakai dalam analisis data adalah metode analisis secara kualitatif. Dalam hal ini yang diukur adalah cerita rakyat yang bersifat edukatif, informatif, menarik, dapat dipahami oleh *target audience* serta memiliki nilai-nilai moral yang bermakna dan memberi teladan yang baik bagi penerus bangsa.

Metode SWOT akan digunakan untuk menganalisis dalam kasus ini. Analisis SWOT tersebut dijadikan sebagai dasar pengembangan ide kreatif dan visual yang kemudian diwujudkan menjadi perancangan buku cerita bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba untuk anak-anak usia 6–10 tahun ini. Dengan metode ini, diharapkan dapat menghasilkan sebuah buku yang benar-benar efektif sehingga mampu memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan, dengan menggunakan metode SWOT, akan dicari kelemahan-kelemahan dari buku-buku sejenis yang sudah ada, juga buku yang akan

dibuat, kemudian dicari solusi untuk memecahkan kelemahan-kelemahan yang ada.

## Tinjauan Literatur tentang Buku Cerita Bergambar

### Pengertian Buku Cerita Bergambar

Secara harafiah, buku merupakan kumpulan dari kertas yang isinya saling berhubungan dan dijilid menjadi satu pada salah satu sisinya dengan menggunakan berbagai cara. Pada tiap lembar kertas umumnya berisi gambar atau tulisan yang saling berhubungan, ada pula buku yang lembaran kertasnya kosong. Buku yang tiap lembaran kertasnya kosong dinamakan buku tulis yang siap dipakai untuk menulis.

Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (10), “Buku adalah semua tulisan dan gambar yang dituliskan atau dilukiskan di atas segala macam lembaran papyrus, lontar, perkamen, dan kertas dengan segala macam bentuknya, bisa berupa gulungan, dilubangi, diikat, maupun dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton, kayu. Buku sendiri merupakan hasil perekaman dan perbanyakan yang paling populer dan awet. Buku tidak mengenal tanggal seperti majalah dan surat kabar, yang dalam pembacaannya konsumen cenderung mencari yang *up to date*. Buku bersifat jangka panjang dan dapat di baca kapan saja”.

Pengertian cerita menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dsb), karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian tersebut (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka), lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dsb), omong kosong; dongengan (yang tidak benar); omongan (202).

Pengertian gambar menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan coretan pensil dsb pada kertas dsb; lukisan. Sedangkan pengertian bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: dihiasi dengan gambar; ada gambarnya, berpotret (diambil gambarnya dengan alat potret) (292).

Arti kata cergam menurut Arswendo Atmowiloto adalah merujuk pada singkatan cerita bergambar.

Istilah cergam diperkenalkan pertama kali oleh Zam Nuldyn, komikus Medan sekitar tahun 1970. Sedangkan arti kata cergam menurut Marcell Boneff ialah memiliki kesamaan arti dengan cerpen atau cerita pendek yang sudah digunakan dan dianggap lebih bagus, sebenarnya istilah itu digunakan untuk memperhalus istilah komik yang dinilai kurang etis pada saat itu. Pada tahun 1971, Francis Laccasin mengungkapkan bahwa teks dan gambar merupakan cara penyampaian pesan yang benar dan sesuai dengan keasliannya, di mana kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *motion* yang bisa dipertimbangkan sebagai identitas asli komik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cerita bergambar adalah sebuah karangan pendek baik berupa fiksi maupun nonfiksi yang dalam penyajiannya dihiasi dengan gambar-gambar yang mampu memberikan gambaran dan cerita dari karangan tersebut lebih baik.

Antara cergam dengan buku yang lain berbentuk komik terdapat persamaan dalam hal sama-sama merupakan kisah atau cerita yang didukung oleh gambar. Namun memiliki perbedaan dalam hal jumlah ilustrasi yang ditampilkan dan bentuk penulisan isi cerita atau komposisi antara gambar dan tulisan. Komik umumnya dilengkapi dengan bingkai-bingkai secara berjajar-jajar, dialog dalam balon serta narasi yang saling merajut sebuah cerita, dengan gambar yang ditampilkan secara berurutan dan gambar yang dibuat seekspresif mungkin untuk menimbulkan emosi yang terdapat dalam cerita. Hal tersebut berbeda dengan cergam yang memadukan antara dua elemen penting aspek visual dan aspek verbal, dimana penyusunannya dapat berjajar-jajar antara gambar dan tulisan ataupun memisahkan masing-masing pada halaman tersendiri. Dalam satu halaman yang sama, ilustrasi yang ditampilkan mewakili satu adegan yang paling menarik dan menggambarkan inti cerita yang terdapat dalam halaman tersebut. Penggambaran ilustrasi juga dibuat seekspresif mungkin untuk mendukung emosi dan menunjang inti cerita yang disampaikan. Dalam komik isi cerita dibagi-bagi dalam panel dan diharuskan melihat secara berurutan keseluruhan panel tersebut (tersusun dalam rangkaian gambar dan tulisan) untuk mengerti isi cerita didalamnya. Isi cerita cergam ditulis satu kesatuan seperti cuplikan dalam satu halaman dan disertai satu ilustrasi sebagai pendukung, umumnya didukung tampilan ilustrasi yang berwarna.

Cergam dan komik di Indonesia telah mengalami posisi naik turun, bahkan seringkali mendapat asosiasi yang kurang baik. Cergam dianggap dangkal, pemimpi, dan tidak mendidik walaupun

sesungguhnya cergam mampu menyajikan cerita-cerita yang tidak hanya mendidik dan mudah dicerna, namun juga menambah intelektualitas, imajinatif, dan juga kreatifitas pembacanya.

### **FungsidanPeranan Buku Cerita Bergambar**

Fungsi dan peranan buku cerita bergambar: cerita bergambar yang bertujuan menjelaskan keadaan yang dilihat, hal fakta, cerita bergambar yang memvisualisasikan apa yang diimajinasikan, cerita bergambar yang memvisualisasikan ide atau konsep, biasanya dalam bentuk simbolisasi, cerita bergambar yang berfungsi untuk menghias, biasa disebut dekoratif, tujuannya untuk memperindah, menambah nilai estetis karya sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya, cerita bergambar yang menjadi jembatan untuk memahami bahasa verbal.

### **SejarahCerita Bergambar di Indonesia**

Pada awal munculnya cergam di Indonesia, cergam memiliki konotasi yang sama dengan komik, istilah cergam dan komik menjadi rancu. Namun dalam perkembangannya istilah cergam memiliki konotasi sendiri lepas dari komik, hal tersebut nampak pada karya-karya cergam dan komik yang menunjukkan perbedaan yang eksplisit.

Di Indonesia asal mula cerita bergambar, yang pada awal mulanya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam. Indikasi pertama ditemukannya gambar babi hutan di Gua Leang-leng, Sulawesi Selatan. Gambaran terdekat lainnya terdapat pada relief candi Borobudur dan Prambanan yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan. Di Bali terdapat Prasi, ilustrasi dan lukisan yang dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, tema ceritanya Dampati lelagon atau Darma Lelagon. Indonesia juga mempunyai Wayang Beber di Jawa yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar adegan per adegan, dalanglah yang menarasikan satu persatu gulungan, wayang beber dan menjalin kisah di dalamnya.

Di Indonesia jaman keemasan cergam dimulai tahun 1950, jaman di mana komik lokal di Indonesia mendominasi daya tarik pembaca komik di Indonesia, yaitu ketika sebuah buku yang mengadaptasi legenda kung fu China, yang sering kali kita kenal dengan *Kho Ping Hoo* atau Asmaraman Sukowati yang berasal dari Solo, di mana karya tersebut telah memadukan 2 kebudayaan yang berbeda yaitu antara kebudayaan Tionghoa dengan kebudayaan Jawa.

Kemudian pada tahun 1970-1980 munculah komik-komik yang mengangkat kisah seorang *super hero* yang diadaptasi dari kebudayaan barat. Beberapa judul yang ada seperti serial Gundala Putra Petir yang merupakan adaptasi dari jagoan Amerika yaitu *Flash* karena memiliki gambaran yang hampir sama, kemudian Godam oleh Wid NS yang terinspirasi oleh *Superman*, Kus Br dengan serial Laba-Laba Merah yang mirip dengan tokoh *Spiderman* dan sebagainya di mana komik-komik ini cukup populer.

Pada tahun 1900 hingga sekarang ini, para komikus dan ilustrator mulai resah dengan situasi cergam di Indonesia. Tidak lagi dilirik oleh para pembaca komik di Indonesia, ide-ide orisinal dari mereka kurang dihargai. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya komik dan cergam impor yang lebih banyak digemari oleh pembaca komik di Indonesia, komik-komik dari Jepang maupun Barat mulai mendominasi pasaran di Indonesia, dimana semuanya juga ditunjang oleh berbagai media pendukungnya memanfaatkan kesuksesan tersebut, mulai dari *anime*, *merchandise*, industri pakaian, dan sebagainya yang membuat komik impor beserta tokoh-tokohnya menjadi lebih populer dan lebih dekat dengan para pembaca di Indonesia.

### **Elemen Visual Buku Cerita Bergambar**

Secara garis besar, elemen-elemen yang umumnya terdapat dalam sebuah cergam menurut Sibley dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Garis**

Garis menciptakan arah, gerak, dan energi. Garis tegas umumnya digunakan untuk menggambarkan fenomena alam, sedangkan garis lembut dapat menciptakan kesan feminin, melankolis, ataupun kelunakan.

#### **2. Bentuk**

Bentuk mampu menghadirkan suasana yang berbeda layaknya bentuk imajinatif, geometrik, dan sebagainya.

#### **3. Warna**

Warna adalah kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan oleh suatu obyek ke mata manusia sehingga dapat membangkitkan perasaan manusia. Warna umumnya digunakan untuk menghidupkan emosi dan suasana yang terdapat di dalam satu kesatuan ilustrasi (4-5). Warna menurut Dwi Kristianto dapat digunakan untuk: menegaskan elemen yang dianggap penting, menarik perhatian, membimbing pembaca daerah mana yang lebih dahulu dibaca, menghubungkan antara satu elemen dengan yang lain (penggunaan warna *background* halaman yang sama

dengan *background* foto), mengatur informasi yang ditampilkan (kode warna), menentukan bagian-bagian yang berbeda dari sebuah grafik, mengelompokkan atau memisahkan antara elemen yang satu dengan yang lain, membangkitkan respon yang emosional (misalnya, penggunaan warna-warna pastel memberikan kesan tenang dan romantis).

#### 4. Layout

*Layout* atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar (Kristianto, par. 1).

Dengan mengkombinasikan elemen-elemen tersebut dengan proporsi berbeda-beda akan didapatkan cerita bergambar sesuai keinginan ilustrator.

### Tinjauan Legenda Asal-Usul Danau Toba

#### Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis

Perancangan buku cerita bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba ini dibuat untuk memberikan pendidikan terhadap anak-anak usia 6-10 tahun mengenai nilai-nilai filosofis yang terdapat pada tokoh-tokoh didalam cerita yang kelak nantinya akan berguna bagi kehidupan mereka. Selain itu, dengan adanya cergam ini budaya Indonesia juga akan tertanam pada anak-anak dan mereka akan dengan bangga menjaga dan melestarikannya.

#### Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Cerita rakyat biasanya berhubungan erat dengan kepercayaan dan keyakinan masyarakat. Itulah sebabnya banyak cerita rakyat menceritakan kehidupan manusia yang sakti, dipengaruhi dewa-dewi atau kekuatan yang maha kuasa, kekuatan alam dan takhayul. Selain isinya yang demikian, cerita rakyat biasanya diyakini oleh masyarakat pemiliknya sebagai peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Berdasarkan kepercayaan inilah masyarakat seringkali menjadikan cerita rakyat sebagai dasar dari hukum adat, sebagian cerita juga mendasari dilaksanakannya ritual tertentu dan pesta adat.

Walau terkesan sederhana, cerita rakyat banyak memberikan nilai-nilai positif yang selama ratusan tahun telah mempengaruhi pola sikap dan membentuk nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Begitulah cerita rakyat telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, memberikan banyak inspirasi, moral dan menjadi tradisi yang diteruskan secara turun temurun.

Sesuai dengan tujuan dibuatnya buku ini adalah untuk memberikan pendidikan moral mengenai pentingnya

menepati janji kepada orang lain. Kepercayaan merupakan hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia, baik dalam keseharian maupun organisasi. Untuk membangun sebuah kepercayaan, seseorang harus dapat menepati janjinya sendiri. Jika tidak, rasa percaya tersebut akan pudar dan kerjasama akan sulit terwujud. Menepati janji merupakan penghargaan kita terhadap orang lain.

#### Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Gambar merupakan suatu bentuk ekspresi komunikasi yang *universal* dan dikenal oleh khalayak luas. Dimana melalui gambar, seseorang dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan melalui gambar tersebut.

Berikut ini adalah pendapat seorang praktisi Sosiologi yang berpengalaman Imansyah Lubis, S. Sos. mengenai peranan gambar dalam media komunikasi: Gambar mengalami pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan dinamika masyarakat dan perkembangan teknologi. Selain terbuka kesempatan untuk mengembangkan dunia gambar sebagai media estetika yang ekspresif, gambar tidak pernah kehilangan peranan sebagai media komunikasi (4).

Berdasarkan alasan tersebut di atas, cergam dipilih sebagai media penyampaian cerita. Selain memiliki format yang lebih sederhana dibanding komik (komik umumnya tersusun atas banyak panel sedangkan cergam umumnya hanya menampilkan 1 gambar yang dianggap paling menggambarkan inti cerita pada halaman tersebut), cergam juga tampil lebih maksimal dalam memberikan ilustrasi *full colour* dan tidak dibatasi oleh panel-panel tetapi lebih pada kesatuan halaman. Format yang lebih sederhana dibanding komik dan tampilan *full colour* membuat cergam lebih menarik dan lebih mudah dicerna oleh anak-anak usia 6-10 tahun yang menjadi target *audience* perancangan ini.

### Analisis Data Buku Cerita Bergambar Pesaing

#### SWOT

Tabel 1. Tabel analisis *strength*

No	Judul Buku	<i>Strength</i>
----	------------	-----------------

1.	Banjir di Tanah Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan visual dari cover buku menarik.</li> <li>2. Ilustrasi dalam buku berwarna.</li> <li>3. Bahasa verbalnya mudah dimengerti.</li> <li>4. Adanya pesan moral dalam buku cerita.</li> </ol>
2.	Asal Mula Danau Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari segi cerita tergolong lengkap sehingga segmennya cocok untuk usia sekolah.</li> <li>2. Ilustrasi dalam buku berwarna.</li> <li>3. Bahasa verbalnya mudah dimengerti.</li> <li>4. Adanya pesan moral dalam buku cerita.</li> <li>5. Memakai kertas CD (buram) sehingga biaya percetakan dan harga jualnya tidak mahal.</li> </ol>
3.	Asal Usul Danau Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dari segi cerita tergolong lengkap sehingga segmennya cocok untuk usia sekolah.</li> <li>2. Bahasa verbalnya mudah dimengerti.</li> <li>3. Memakai kertas CD (buram) sehingga biaya percetakan dan harga jualnya tidak mahal.</li> </ol>

**Tabel 2. Tabel analisis *weakness***

No	Judul Buku	<i>Weakness</i>
1.	Banjir di Tanah Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cerita kurang lengkap.</li> <li>2. Kurangnya promosi.</li> </ol>
2.	Asal Mula Danau Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan <i>cover</i>nya kurang menarik.</li> <li>2. Kurangnya promosi.</li> </ol>
3.	Asal Usul Danau Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tampilan <i>cover</i>nya kurang menarik.</li> <li>2. Gambar ilustrasi didalam buku tidak berwarna (hitam putih) sehingga kurang menarik secara visual saat membaca.</li> <li>3. Kurangnya promosi.</li> <li>4. Pesan moralnya tidak dicantumkan.</li> </ol>

5. Teksnya terlalu panjang sehingga menimbulkan kebosanan saat membaca.
---

**Tabel 3. Tabel analisis *opportunity***

No	Judul Buku	<i>Opportunity</i>
1.	Banjir di Tanah Toba	Harga yang terjangkau sehingga semua golongan dapat membelinya.
2.	Asal Mula Danau Toba	Harga yang terjangkau sehingga semua golongan dapat membelinya.
3.	Asal Usul Danau Toba	Harga yang terjangkau sehingga semua golongan dapat membelinya.

**Tabel 4. Tabel analisis *threats***

No	Judul Buku	<i>Threats</i>
1.	Banjir di Tanah Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Banyaknya buku impor dan lokal yang sudah beredar di pasaran dengan tampilan visual maupun verbal yang lebih menarik untuk dibaca.</li> <li>2. Banyak pesaing yang mengangkat cerita rakyat yang lebih menarik dalam segi visual dan verbal.</li> </ol>
2.	Asal Mula Danau Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Banyaknya buku impor dan lokal yang sudah beredar di pasaran dengan tampilan visual maupun verbal yang lebih menarik untuk dibaca.</li> <li>2. Banyak pesaing yang mengangkat cerita rakyat yang lebih menarik dalam segi visual dan verbal.</li> </ol>
3.	Asal Usul Danau Toba	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Banyaknya buku impor dan lokal yang sudah beredar di pasaran dengan tampilan visual maupun verbal yang lebih menarik untuk dibaca.</li> </ol>

- 
2. Banyak pesaing yang mengangkat cerita rakyat yang lebih menarik dalam segi visual dan verbal.
- 

### Kesimpulan Hasil Survey

Kesimpulan hasil survey akan dituangkan dalam bentuk SWOT. Hasil analisa ini dapat digunakan sebagai data pendukung dalam proses perancangan ilustrasi buku cerita bergambar nantinya. Berikut hasil analisa SWOT dari penelitian yang telah dilakukan:

#### *Strength*

1. Membaca atau mendengarkan cerita merupakan cara belajar yang efektif untuk mengajarkan sesuatu pada anak-anak. Sehingga buku ini sangat tepat sebagai sarana pengajaran. Hal ini akan sangat berguna, karena secara tidak langsung anak-anak akan menerima materi pembelajaran melalui cara yang mereka sukai.
2. Buku cerita merupakan salah satu media yang cukup banyak diminati oleh orang tua sebagai bahan bacaan anak-anaknya.
3. Banyak orang tua menginginkan media yang dapat diperoleh dengan mudah dan sudah umum digunakan oleh anak mereka, yaitu media buku.

#### *Weakness*

1. Minimnya informasi dalam masyarakat bahwa belajar dapat dilakukan melalui buku cerita, tidak hanya dengan cara formal.
2. Kurangnya kesadaran orang tua tentang perlunya menemukan cara belajar yang efektif bagi anak-anak mereka.

#### *Opportunities*

1. Sebuah buku cerita bergambar untuk anak-anak memiliki jangka edar yang lama, sehingga tidak akan pernah ketinggalan jaman.
2. Cukup banyak orang tua saat ini yang menyadari buku cerita memiliki peranan yang besar bagi perkembangan anak-anak mereka.
3. Besarnya ketertarikan orang tua terhadap media buku sebagai alat untuk pengajaran nilai-nilai moral.

#### *Threats*

Sulitnya mengubah pola pikir masyarakat mengenai pola belajar yang ada saat ini. Masyarakat cenderung mengikuti apa yang sudah ada dan berlaku saat ini, meskipun hal tersebut tidak selalu berdampak baik dan maksimal bagi semua anak.

### Sintesa

Melalui data pustaka dan hasil survey didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Desain ilustrasi buku cerita bergambar bagi anak usia dini menggunakan warna terang dan mencolok, menggunakan ilustrasi yang menarik dan dapat mempresentasikan obyek sebenarnya, serta menggunakan tipografi yang sederhana dan mudah dibaca. Untuk buku cerita sebaiknya menggunakan kata-kata sederhana dan mudah untuk dipahami. Ukuran panel gambar mendominasi satu halaman kertas, ukuran buku tidak terlalu tebal dan berukuran tidak terlalu besar sehingga dapat dibuka oleh anak-anak dengan mudah.

Anak usia 6-10 tahun sudah bisa untuk ditanamkan nilai-nilai moral, oleh karena itu dipilih Legenda Asal-Usul Danau Toba untuk memberikan pesan moral agar seseorang tetap menepati janjinya dalam kondisi apapun. Banyak pesan moral yang bisa didapatkan dari Legenda Asal-Usul Danau Toba. Selain menjadi cerita rakyat yang sarat dengan makna kehidupan, pelajaran hidup dapat disampaikan dengan mudah melalui contoh konkret yang terjadi dalam masyarakat. Dari Legenda ini pun seseorang juga dapat belajar menepati janji tidak hanya untuk orang lain, tetapi juga untuk orang-orang terdekat.

Sebagai kewajiban dalam membuat poster dan katalog untuk pameran, bentuk dan karakternya disesuaikan dengan isi buku cerita bergambar yang akan dirancang secara terintegrasi satu dengan yang lain. Poster dan katalog ini bertujuan sebagai media pendukung promosi perancangan buku cerita bergambar Legenda Asal-Usul Danau Toba tersebut.

### *Target Audience*

*Target Audience* buku cerita bergambar ini adalah anak-anak. Lebih tepatnya untuk anak-anak usia 6-10 tahun yang hobi membaca. Anak yang berusia 6-10 tahun memiliki ingatan lebih kuat dan pada masa itu anak-anak dapat membaca cerita lebih lancar (Zulkifi 80) sehingga anak dapat menambah pengetahuannya. Spesifikasi *target audience* akan diterangkan dalam kategori-kategori berikut:

#### 1. Demografis

Target pembaca adalah anak-anak yang berusia 6-10 tahun tingkat pendidikannya sedang menempuh tingkat sekolah dasar. Jenis kelamin pembaca tidak begitu dipermasalahkan karena buku cerita bergambar ini bersifat *universal*.

#### 2. Psikografis

Anak yang memiliki jiwa ekspresif dan kreatif.

Menyukai buku bacaan anak-anak yang imajinatif dan menyukai hal-hal baru.

### 3. Behavioristik

Perilaku pembaca disini mempunyai hobi membaca, suka berkunjung ke toko buku dan mengkoleksi buku bacaan anak.

### 4. Geografis

Berada di wilayah Jawa Timur, khususnya Surabaya.

Sedangkan spesifikasi *target market* buku ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Demografis

Masyarakat umum yang telah berkeluarga dan memiliki anak-anak yang berusia 6-10 tahun.

#### 2. Psikografis

Kelas sosial mulai menengah (*middle*) sampai menengah atas (*middle upper*). Mempunyai gaya hidup yang kompleks, memperhatikan pendidikan dalam keluarga, terutama bagi anak-anaknya, aktif, dinamis. Alasan dan pola perilaku konsumen dalam penggunaan produk serta alasan melakukan pembelian cenderung berdasarkan kualitas dari produk *quality-oriented*, selanjutnya bisa dari pilihan si anak, kemudian *price-oriented*.

### 3. Behavioristik

Memperhatikan produk dari isi atau *contents*nya, kualitas, dan juga konteksnya, misalnya kesesuaian kebutuhan dengan usia anak.

### 4. Geografis

Tinggal di kota Surabaya yang mempunyai tingkat kecepatan irama kerja yang cukup tinggi dan beriklim tropis.

## Format dan Ukuran Buku Cerita Bergambar

Ukuran buku :21 cm x 21cm

Format :berwarna (*full colour*)

Isi buku terdiri dari: cover depan, cover dalam, halaman hak cipta, halaman kata pengantar, halaman isi, cover belakang.

## Isi dan Tema Buku Cerita Bergambar

Isi pesan untuk memperkenalkan kembali salah satu Legenda di Indonesia yang mulai hilang dari peredaran, yaitu Legenda Asal-Usul Danau Toba dengan alur yang tertata dan penyajian yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan dapat memberikan informasi, edukasi budaya, nilai-nilai moral yang terkandung di dalam cerita.

Tema cerita yang diangkat dalam cergam Legenda Asal-Usul Danau Toba adalah mengenai cerita terjadinya legenda asal-usul Danau Toba itu sendiri.

## Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Karakter pada buku cerita bergambar umumnya terdiri dari 4 karakter atau kurang dari itu. Dalam cerita Legenda Asal-Usul Danau Toba ini terdapat 3 karakter, yaitu: petani (rajin bekerja, tekun dan ulet, tidak dapat memegang janji, pemarah), ikan/istri petani (sabar), anak petani (rakus, nakal).

## Gaya Layout

*Layout* merupakan penataan elemen-elemen visual sehingga menarik untuk dilihat ataupun dibaca. Dalam buku cerita bergambar ini *layout* yang digunakan tidak terpatok pada satu jenis, tetapi *layout* yang bebas antara teks dan gambar, tetapi masih terlihat keteraturannya. Dalam buku cergam ini dapat juga terlihat cara penggunaan *layout* yang berulang, agar timbul suatu irama dalam cergam.

## Tone Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pembuatan suatu karya desain, karena penggunaan warna dapat memberikan kesan hidup, menimbulkan emosi dan lain sebagainya sehingga dapat membantu dalam penyampaian pesan. Masing-masing warna memiliki arti dan kesan tersendiri. Misalnya warna biru menggambarkan ketenangan dan menyejukkan, warna hijau menunjukkan sesuatu yang alami dan sehat, warna kuning memberikan kesan hangat dan terang, warna hitam menampilkan keabadian dan keanggunan, dan lain sebagainya.

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna yang ceria, terang, dan penuh semangat karena anak-anak pada usia tersebut menyukai warna-warna yang mencolok. Namun suasana danau lebih banyak menggunakan warna-warna yang cenderung dingin, seperti biru dan ungu untuk memberikan kesan dingin seperti yang ingin digambarkan. Untuk darat digunakan warna yang cenderung hangat seperti warna coklat untuk memberikan kesan hangat yang didapatkan di darat. Namun warna-warna tersebut dikombinasikan dengan warna-warna menyolok yang berwarna-warni lainnya untuk menggambarkan dunia anak-anak yang berwarna-warni dan penuh dengan imajinasi.

## Finishing

Kemasan akhir buku cergam dalam bentuk *hardcover*. Tujuan dari kemasan buku cergam ini dibuat dengan *hardcover* supaya menampilkan kesan rapi dan tidak mudah terkoyak atau sobek.



## Layout Desain

### Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Buku ini disajikan dalam bentuk buku cerita dengan ilustrasi yang mendukung di dalamnya. Ilustrasi yang menarik ditujukan untuk mendukung unsur cerita dan juga sebagai unsur dekoratif. Cerita dalam buku ini disajikan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Buku ini akan dibuat dengan ukuran 21 cm x 21 cm dengan maksud untuk memberikan kemudahan dalam membaca dan tampilan visual yang lebih mendetail.

Buku ini juga disertai dengan berbagai *merchandised* media promosi yang akan mendukungnya seperti:

#### 1. Poster

Poster dibuat dengan ukuran A2 (42 cm x 59,4 cm). Ilustrasi yang digunakan adalah tokoh utama yang ada dalam cerita Legenda Asal-Usul Danau Toba ini.

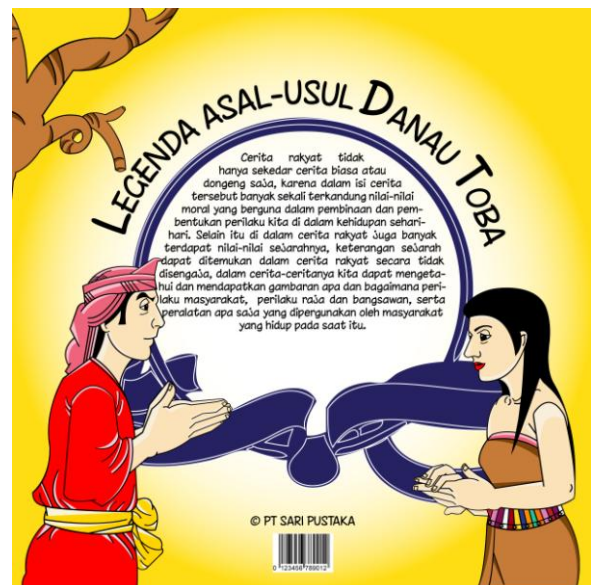
#### 2. Pin

Pin sebagai *merchandised* penjualan buku dengan ilustrasi tokoh-tokoh Legenda Asal-Usul Danau Toba.

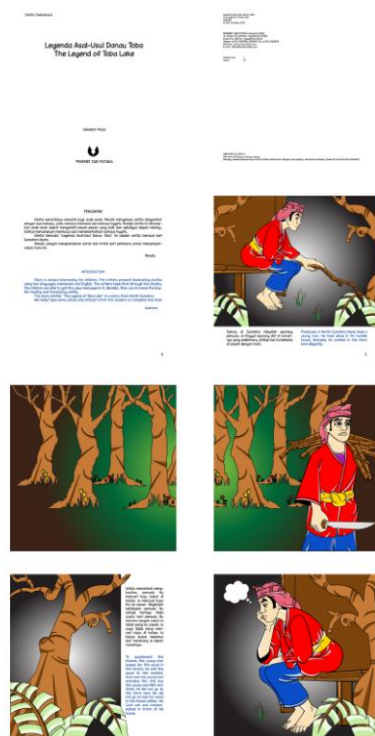
## Eksekusi Desain Final

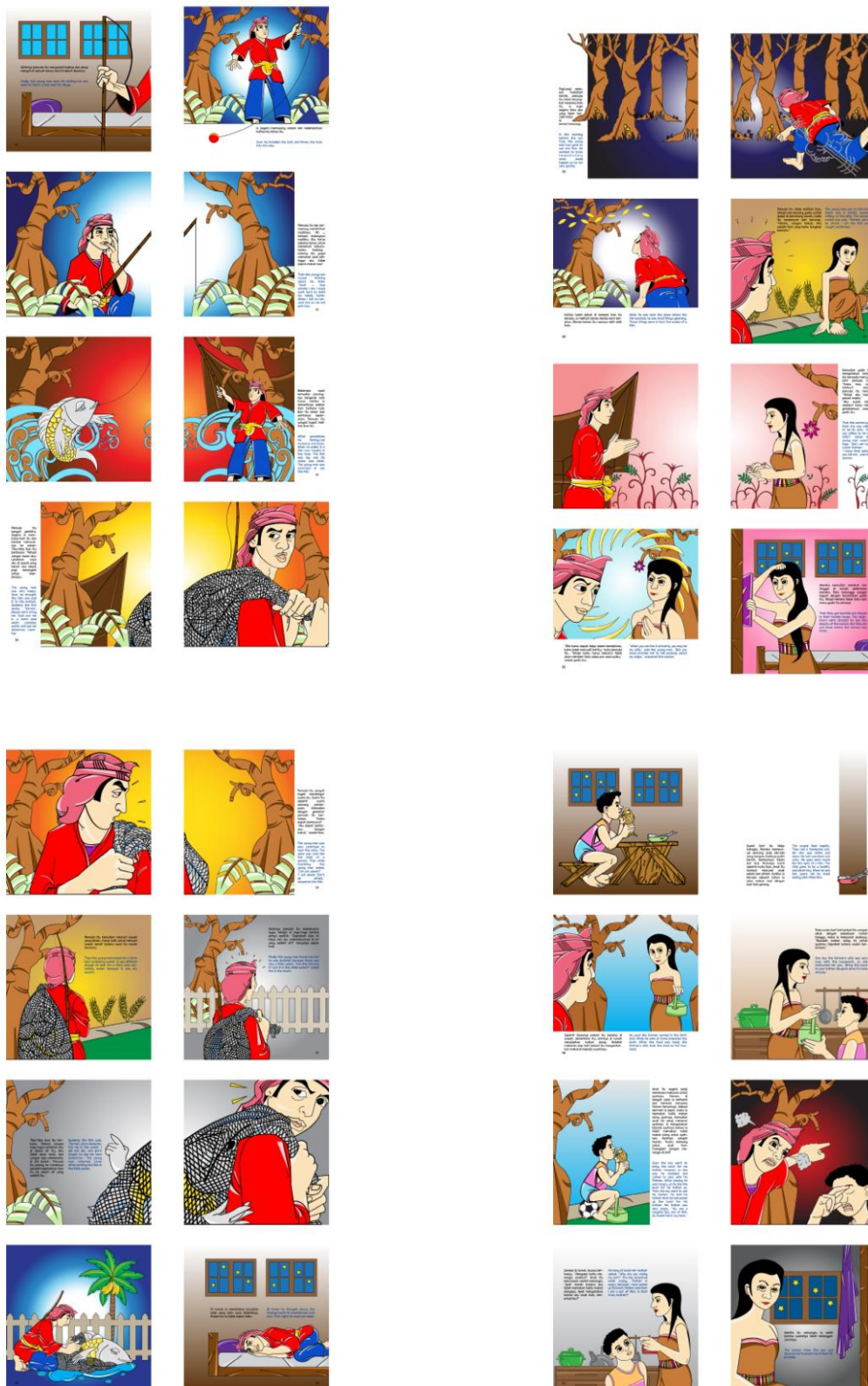


Gambar 1. Cover depan buku cerita bergambar

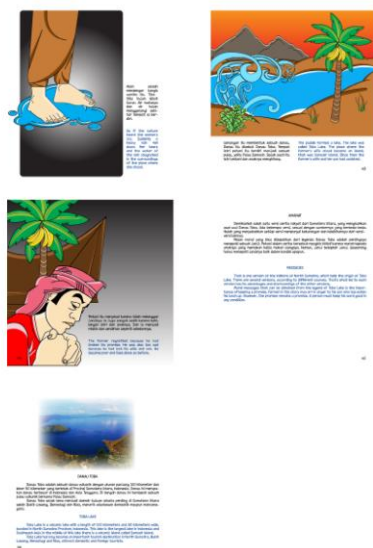


Gambar 2. Cover belakang buku cerita bergambar

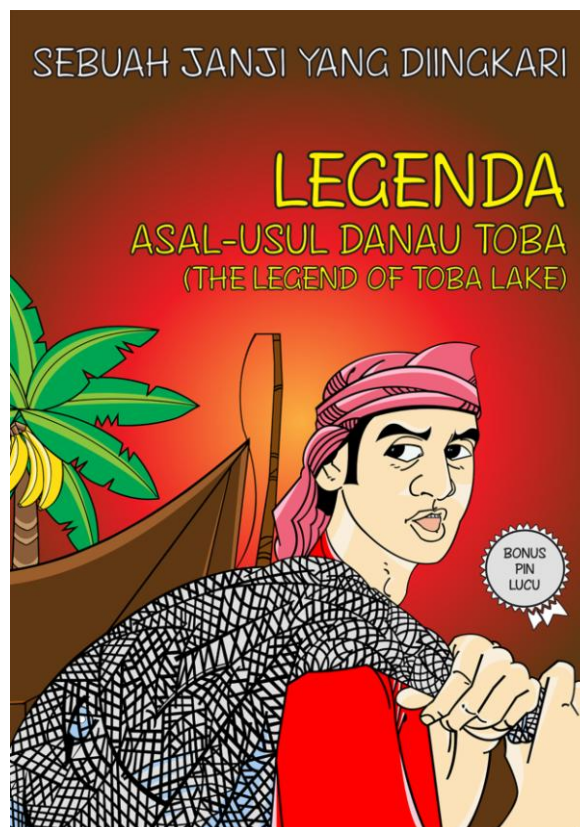








Gambar 3. Isi buku cerita bergambar



Gambar 4. Poster promosi A2



Gambar 5. Merchandise pin

## Kesimpulan

Legenda adalah kejadian yang diceritakan kepada kita dan berasal dari masa lalu. Semua cerita mengenai legenda telah lama diceritakan secara turun temurun sebelum cerita-cerita tersebut dibukukan, legenda hampir selalu bercerita berdasarkan sesuatu yang benar-benar terjadi dan cerita itu diceritakan dengan

suatu tujuan tertentu. Cerita-cerita tersebut memberikan unsur informasi dan edukasi budaya serta nilai-nilai moral yang hendak ditanamkan di dalamnya.

Melihat situasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa cerita-cerita tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Maka penulis merancang pembuatan Cergam Legenda Asal-Usul Danau Toba ini untuk mengangkat kembali legenda dari Sumatera Utara yang sudah mulai dilupakan. Untuk itu melalui perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi suatu solusi untuk menambah wawasan dan edukasi di kalangan masyarakat.

### Daftar Referensi

“Cerita Bergambar”. *Sonic Studi Design*. 2009. 2 Maret 2013.  
<<http://www.sonic-stu.com/beranda/l-latest-news/67-cerita-bergambar>>

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 3<sup>rd</sup> ed. Jakarta : Balai Pustaka, 2001.

Imansyah Lubis, S.Sos. *Media Komunikasi Alternatif*, 1 Maret 2013  
<http://mikon.diffy.com/mikon/berita/artikel1.htm>

“*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”. *Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan*. 2008. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2 Maret 2013.

Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : PN Balai Pustaka, 1976.

Putri, Ciptanti. *Memahami Genre Buku Cerita Anak*. Pena Tenggara's World  
<<http://penatenggara.blogspot.com/2009/01/memahami-genre-buku-cerita-anak.html>>

“The Illustrated Book”. *Northern State University*. 2010.  
<<http://www.northern.edu/hastingw/illusbks.htm>>

Yandianto. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung : M2S, 2000.

Zulkifi. *Psikologi Perkembangan*. Bandung :Remaja Rosdakarya, 1993.